

Stefan Risthaus

SPEICHERSTADT – DER MAGISTRAT

Erweiterung zu SPEICHERSTADT HAMBURG

nur zusammen mit dem Grundspiel spielbar

2-5 Spieler ab 10 Jahren, Dauer ca. 60 Minuten

Material: 35 Karten

Es gelten grundsätzlich alle Regeln von Speicherstadt Hamburg mit den folgenden Abweichungen.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt zusätzlich einen Speicher und eine verdeckte Ware als Handkarte vom Nachzugstapel. Die Karten aus der Erweiterung „Speicherstadt – Der Magistrat“ werden zusammen mit 15 Speicherkarten gemischt und verdeckt in einem Stapel bereit gelegt. Überzählige Speicher werden als offener Stapel bereit gelegt.

Hafenphase:

Die Auslage wird abweichend vom Grundspiel so aufgebaut, dass den 10 Gruppen mit je zwei offenen Warenkarten ausgelegt werden und zu jeder Gruppe eine Karte vom verdeckten Stapel der „Magistrat“- und Speicherkarten offen dazu gelegt wird. Diese Karte und die beiden Warenkarten bilden dann eine Gruppe, die nur als Einheit gekauft werden kann. Die Karten aus der Erweiterung sind wie ein Speicher kostenlos.

Die Karten der Erweiterung werden verdeckt auf die Hand genommen oder hinter den Sichtschirm gelegt.

Die Magistrat-Karten:

Die Wirkungen der Karten aus der Erweiterung werden auf den Karten selbst beschrieben. Grundsätzlich kann ein Spieler eine Karte nur einsetzen, wenn er am Zug ist, eine Wertung durchführt oder sonst gerade aktiv ist und die Karte sich auf die gerade aktuelle Phase bezieht.

Bei Karten, die einen Einsatz außerhalb eines eigenen Zugs ermöglichen, müssen sich die Spieler in Sitzreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler, entscheiden. Die gerade erworbenen Karten können sofort eingesetzt werden.

Einige Karten ordnen an, dass sie nach dem Ausspielen abgelegt werden müssen. Dazu wird ein offener Ablagestapel gebildet.

Andere Karten erlauben die angegebene Aktion in jeder Runde nur ein Mal. Wer mehrere dieser Karten hat, kann jede einzelne Karte ein Mal nutzen, ggf. also die darauf beschriebene Aktion mehrfach durchführen (bspw. Kauf von Siegpunkten für je 10 Mark). Die Karte bleibt offen vor dem Spieler liegen, so dass man sehen kann, dass sie bereits eingesetzt worden ist. Am Ende der Runde werden die Karten wieder auf die Hand genommen.

Erläuternde Anmerkungen zu einzelnen Karten:

Hafenphase: Tausche 2 Karten in der Auslage (2x)

Es dürfen nur Karten derselben Gattung untereinander, also Warenkarten oder Karten aus dem Stapel der Erweiterungskarten und Speicher, ausgetauscht werden. Es ist also bspw. nicht zulässig, eine Warenkarte gegen eine Speicherkarte auszutauschen. Die Karte ermöglicht nur den Austausch von Karten in der Auslage – es dürfen keine Karten aus der Hand mit der Auslage getauscht werden.

Die im selben Zug zusammen mit der Karte erworbenen Waren-Karten befinden sich nicht mehr in der Auslage und können daher nicht Gegenstand des Tausches sein.

Hafenphase: Ziehe 1 Ware vom Stapel und bezahle dafür 5 Mark (4x)

Die Waren-Karte muss den anderen Spielern nicht gezeigt werden. Der Preis beträgt immer 5 Mark, unabhängig von der Art der gezogenen Ware.

Hafenphase: Ziehe 3 Warenkarten; wähle eine aus und kaufe sie zum regulären Preis (2x)

Die Karten werden offen ausgelegt, dann entscheidest Du, welche Ware Du kaufst. Du musst eine der 3 aufgedeckten Waren kaufen, auch wenn Du keine davon gebrauchen kannst.

Kontorphase: Spiele eine zusätzliche Waren-SORTE aus (3x)

Die Karte wird erst ausgespielt, wenn alle ihre Waren aus den Stapeln MARKT und SENAT aufdecken. So wissen die anderen bei ihrer Entscheidung für die eigenen Warenkarten noch nicht, ob Du in dieser Runde mehr als 3 Waren-Sorten einsetzen willst.

Mehrere dieser Karten dürfen in derselben Runde eingesetzt werden, so dass auch alle 6 Waren-Sorten verwendet werden könnten.

Senats-Wertung: Zähle 3 zum Wert Deines Geschenks hinzu (2x)

Du spielst diese Karte, nachdem die Kontor-Phase abgeschlossen ist, aber *bevor* die Warenkarten für die Senats-Wertung aufgedeckt werden. Beide Karten dürfen in derselben Wertung eingesetzt werden.

Senats-Wertung: Wenn Dein Geschenk mindestens einen Wert von 16 hat: nimm 2 Siegpunkte (2x)

Die Punkte werden zusätzlich zu den Punkten vergeben, die Du aus der üblichen Senatswertung anhand der Senats-Karte erhältst. Die Platzierung ist unerheblich, so dass Du die zusätzlichen Siegpunkte auch erhältst, wenn Du die Wertung nicht gewinnst oder nach der üblichen Wertung überhaupt keine Punkte erhalten würdest.

Es ist erlaubt, beide Karten in der gleichen Runde einzusetzen und so mit derselben Wertung 4 Punkte zusätzlich zu erzielen. Bei der Bestimmung des Werts wird eine Steigerung durch die Karte(n) „Zähle 3 zum Wert Deines Geschenks hinzu“ berücksichtigt.

Markt-Wertung: Bestimme den Preis für eine Deiner Waren-Sorten allein anhand Deiner Karten (2x)

Die anderen Spieler müssen Deine Karten bei der Ermittlung ihrer Verkaufserlöse mit berücksichtigen. Du kannst mehrere Magistrat-Erweiterungs-Karten einsetzen, um für verschiedene Waren im selben Zug den Preis allein zu bestimmen.

Runden-Abschluss: Bezahle 10 Mark und nimm Dir einen Siegpunkt (2x)

Es ist erlaubt, hierfür einen Schuldschein zu nehmen.

Runden-Abschluss: Bezahle X Mark und speichere Y Waren (2x)

Die Karte muss nicht abgelegt werden und kann jede Runde neu genutzt werden. Ein Spieler kann auch beide Karten verwenden und beliebig kombinieren, also bspw. 3 Warenkarten so verteilen, dass mit der einen Karte 2 Waren für 4 Mark gespeichert werden und mit der anderen Karte eine Ware für 2 Mark.

Runden-Abschluss: Kaufe einen Speicher für 5 Mark (2x)

Dies ist eine Möglichkeit, Speicher außerhalb der Hafen-Phase zu erwerben.

Runden-Abschluss: Nimm Dir 10 Mark aus der Bank oder bestimme den Startspieler (2x)

Ist der Startspieler auf diese Weise schon neu bestimmt, kann die zweite Karte dieser Art in derselben Runde nur eingesetzt werden, um 10 Mark Einnahmen zu erzielen.

Magistrat: Bei der Endwertung zählen Magistratskarten (10x)

Wer mehr als 4 Karten „Magistrat“ hat, wertet diese in separaten Gruppen, also bspw. bei 6 Karten: eine Gruppe mit 4 Karten für 8 Punkte und eine Gruppe mit 2 Karten für 2 Punkte (= insgesamt 10 Punkte).